

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Dalam konteks pendidikan, permainan bolabasket telah dimasukkan ke dalam kurikulum mata pelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas), khususnya di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Penjas merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem Penjas. Selain itu Penjas juga dapat diartikan pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan dalam Penjas. Suherman (2009, hlm. 5) menjelaskan bahwa Penjas adalah:

Pendidikan melalui dan tentang aktivitas fisik atau badan dalam bahasa aslinya adalah *Physical education is education of and through movement*. Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut, yaitu 1) Pendidikan (*education*), yang direfleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih siswa 2) Melalui dan tentang (*through and of*), sebagai kata sambung yang menggambarkan keeratan yang dinyatakan dengan berhubungan langsung dan tidak langsung dan 3) Gerak (*movement*), merupakan bahan kajian sebagaimana tertera dalam kurikulum pendidikan jasmani.

Mengenai pentingnya aktivitas fisik Bacchus (2000, hlm. 54) dalam Dorovolomo dan Hammond (2005, hlm. 37) menjelaskan bahwa, “*stressed that teachers need to recognise the importance of subjects such as physical education, which are often marginalised as they are not examined.*” Pentingnya sebuah mata pelajaran Penjas yang ada di sekolah untuk bisa dipelajari oleh seluruh siswa.

Mengenai ciri dan arti Penjas, Reeves dan Stein (1999) menjelaskan bahwa, “*provide us with a positive way of conceptualizing a physical education setting in which students should feel comfortable and confident in their participation. These 4 S’s are “safe,” “success,” “satisfying,” and “skill*

*appropriate.*” Penjas harus bisa membuat siswa merasa nyaman, percaya diri dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Tujuan pembelajaran Penjas yang dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum. Setiap kali mengajar guru diharapkan dapat merumuskan tujuan pengajaran, secara spesifik dalam bentuk perilaku yang dapat diamati, menggambarkan secara jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan dievaluasi tingkat keberhasilannya. Bucher (1964) dalam Suherman (2009, hlm. 7) mengklasifikasi ke dalam empat kategori tujuan, antara lain:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*); 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*); 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya; 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Proses pembelajaran Penjas berbeda dengan proses pembelajaran lain yang didominasi oleh kegiatan di dalam kelas yang lebih bersifat kajian teoritis. Kegiatan pembelajaran Penjas lebih dominan pada aktivitas unsur fisik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat multidimensi. Dalam pembelajaran Penjas ada tiga aspek yang menjadi bahan penilaian yaitu: aspek kognitif (pengetahuan intelektual), afektif (sikap sosial) dan psikomotor (keterampilan gerak). Ketiga aspek tersebutlah yang menjadi kajian dalam kegiatan belajar mengajar Penjas yang selanjutnya akan digabungkan dan diberi penilaian sebagai hasil proses belajar siswa di sekolah. Untuk itu kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Penjas menjadi hal utama dalam melaksanakan tugasnya. Namun masih banyak guru penjas yang masih melaksanakan proses pembelajaran dengan cara lama dengan menitikberatkan materi dan tujuan pembelajaran yang bersifat kecabangan olahraga tanpa

memperhatikan siapa yang menjadi peserta didiknya. Dalam buku *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*, Suherman (2009, hlm. 44) memaparkan:

Banyak para ahli mengatakan bahwa kegiatan mengajar adalah menantang. Sementara itu kegiatan mengajar Penjas lebih menantang lagi. Dengan alasan sebagai berikut: 1) Keadaan siswa; 2) Isi pelajaran meliputi semua spectrum aktivitas; 3) Fasilitas dan alat seringkali di bawah standar kebutuhan; 4) Terkadang guru harus melatih di luar jam pelajaran, 5) Guru harus membina pramuka; 6) Guru harus memegang urusan kesiswaaan.

Dari kutipan di atas jelas bahwa tantangan mengajar Penjas itu sangat berat tetapi dengan menciptakan lingkungan belajar yang sedemikian rupa yang membuat siswa menarik dan mengandung tiga karakteristik tadi diharapkan pembelajaran permainan bolabasket di sekolah harus tetap dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan proses pembelajaran bolabasket menunjukkan bahwa ditemukan adanya masalah, yaitu sarana dan prasarana yang kurang mendukung untuk terlaksananya pembelajaran permainan bolabasket yang baik dan belum optimalnya peran guru dalam rangka terlaksananya proses pembelajaran terutama dalam hal memodifikasi yaitu peralatan dan permainan dalam pembelajaran bolabasket. Bahagia dan Suherman (2000, hlm. 1) memaparkan bahwa:

Penyelenggaraan program Penjas hendaknya mencerminkan karakteristik program Penjas itu sendiri, yaitu "*Development Appropriate Practice*" (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajarnya. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

Dalam mendukung terjadinya proses ajar dapat dilaksanakan sebuah modifikasi untuk menutupi kekurangan dalam hal sarana dan prasarana. Kurang mendukungnya sarana dan prasarana untuk terlaksananya pembelajaran bolabasket, guru sangat berperan aktif terhadap proses pembelajaran yang sesuai

dengan kurikulum yang telah dibuat. Belum lagi kondisi siswa yang bersifat heterogen, modifikasi juga harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak. Lebih lanjut Bahagia dan Suherman (2000, hlm. 1) menjelaskan bahwa, “modifikasi yang berprinsip pada DAP diarahkan agar aktivitas belajar sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta dapat membantu mendorong perubahan kemampuan belajar anak ke arah perubahan yang lebih baik.” Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik. Arianto (2013, hlm. 66) menjelaskan bahwa:

*The use of learning and teaching models as well as media which allow students to actively move is one of the tips for physical education teachers to overcome the lack of learning infrastructures in order to achieve their learning objectives.*

Penggunaan model dalam pembelajaran serta media yang memungkinkan siswa untuk aktif bergerak adalah salah satu tips guru Penjas untuk mengatasi kurangnya infrastruktur pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar mereka.

Untuk menerapkan modifikasi dalam pembelajaran permainan bolabasket harus menggunakan rangkaian pembelajaran permainan bolabasket dengan memodifikasi serangkaian bahan ajar secara sistematis agar siswa lebih tertarik. Modifikasi dalam pembelajaran bolabasket ini lebih ditekankan kepada pembelajaran *lay up shot*. Rangkaian gerak *lay up shot* melalui pembelajaran dengan modifikasi, dimulai dari memodifikasi langkahnya sampai kepada peralatannya. Modifikasi langkahnya yaitu bisa menggunakan lingkaran tali di lantai sebagai pijakannya, kemudian dengan menggunakan paralon berpaling sebagai alat bantu langkah *two count rhythm*-nya, alat-alatnya pun misalnya menggunakan bolabasket modifikasi yang lebih ringan dan kecil, dengan menggunakan target ring yang lebih besar terbuat dari hulahup, tinggi tiang ring basket yang lebih rendah. Tujuan utamanya adalah bukan untuk anak didik mahir dalam teknik bermain bolabasket tetapi siswa dapat bergerak dan berpartisipasi dalam pembelajaran Penjas. Dengan adanya modifikasi ini diharapkan siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran permainan bolabasket di sekolahnya.

Penerapan proses modifikasi bolabasket harus selalu mempertimbangkan esensi kegiatan belajar siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Bahagia dan Suherman (2000, hlm. 2) bahwa ada empat aspek yang dapat dimodifikasi dari pembelajaran Penjas yaitu, “1) Modifikasi tujuan pembelajaran; 2) Modifikasi materi pembelajaran; 3) Modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran; 4) Modifikasi evaluasi pembelajaran.”

Dari kutipan di atas bahwa modifikasi pembelajaran tidak terfokus pada satu arah saja, tetapi ada modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi materi pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran dan modifikasi evaluasi pembelajaran. Modifikasi dalam penelitian ini termasuk ke dalam modifikasi lingkungan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Bahagia dan Suherman (2000, hlm. 6) menyatakan bahwa, “guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk melakukan skill itu.” Misalnya berat ringannya, besar-kecilnya, tinggi-rendahnya, panjang-pendeknya peralatan yang digunakan dalam pembelajaran.

Beberapa yang bisa dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini tentang pembelajaran permainan bolabasket modifikasi baik dalam gerakan langkahnya, selanjutnya dalam memodifikasi pada peralatan dan permainannya dalam membantu gerak *lay up shot* sehingga gerakannya dapat dilaksanakan dengan baik oleh seluruh siswa. Dalam membantu langkah *lay up shot* juga seperti yang telah diungkapkan di atas yaitu diberikan alat bantu berupa lingkaran yang terbentuk oleh tali sebagai pijakan langkah *two count rhythm* yang merupakan unsur penting dalam melakukan *lay up shot*. Selanjutnya dengan menggunakan paralon berpaling yang disesuaikan secara sistematis ukuran panjang dan lebarnya sehingga memudahkan siswa untuk melangkah. Untuk modifikasi peralatan lainnya misalnya dengan merubah bola standar dengan beberapa bola modifikasi misalnya dengan bola plastik, menggunakan bola voli, bisa juga menjadi bola yang terbuat dari karet yang lebih kecil dan lebih ringan ukurannya, dengan maksud dan tujuan agar siswa dapat mampu melakukan suatu pembelajaran yang

diinginkan. Selanjutnya ring yang bisa terbuat dari hulahup dengan ukuran yang lebih besar dipasangkan pada tiang-tiang bola voli yang ada di sekolah. Ataupun ring itu bisa dengan menggunakan teman sebayanya, tentunya dengan modifikasi permainan yaitu modifikasi bolabasket mini.

Dengan pembelajaran permainan modifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran bolabasket diharapkan dapat membuat siswa tetap mendapatkan materi pembelajaran bolabasket yang seharusnya diberikan oleh guru sesuai dengan kurikulum yang ada, sehingga tidak ada alasan keterbatasan sarana dan prasarana yang membuat guru enggan memberikan materi bolabasket itu di SMAN 1 Sindangwangi.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memodifikasi bentuk-bentuk pembelajaran bolabasket. Kreativitas guru diandalkan dalam menerapkan pembelajaran bolabasket di sekolah, karena kurangnya sarana pendukung seperti lapangan bolabasket yang tidak ada, bola basket yang hanya ada satu buah, dan lain sebagainya. Cara yang dapat menarik keinginan para siswa untuk bisa lebih bergairah dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket adalah dengan memodifikasi pembelajaran tersebut ke dalam bentuk-bentuk permainan yang sederhana, dimana dalam permainan-permainan tersebut terintegrasi teknik-teknik dasar permainan bola basket.

Peneliti melakukan modifikasi karena dengan memodifikasi peralatan pada bola serta ring serta alat bantu untuk memudahkan langkah dalam *lay up shot* itu sendiri diharapkan anak didik dapat termotivasi untuk melakukan pembelajaran Penjas khususnya materi bolabasket. Sebagaimana dikemukakan oleh Bahagia dan Suherman (2000, hlm. 34) menjelaskan bahwa, “modifikasi pembelajaran permainan dapat disederhanakan melalui pengurangan dan penambahan struktur permainan itu sendiri.”

Tantangan mengajar Penjas itu sangat berat tetapi dengan menciptakan lingkungan belajar yang sedemikian rupa yang membuat siswa menarik untuk mengikuti sebuah pembelajaran bolabasket di sekolah. Hal ini harus menjadi pertimbangan seorang pendidik untuk tetap memberikan materi ajar sesuai dengan kurikulum yang sudah dibuat walaupun dengan kondisi pembelajaran yang dalam hal ini sarana sebagai pendukung pembelajaran suatu materi tidak ada. Juliantine dkk. (2013, hlm. 120) menjelaskan bahwa, “semua pembelajaran olahraga dapat dimodifikasi yang disesuaikan dengan perkembangan mental anak-anak dan menjamin partisipasi yang tinggi dari para pelajar.” Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan proses pembelajaran bolabasket menunjukkan bahwa ditemukan adanya masalah, yaitu sarana dan prasarana yang kurang mendukung untuk terlaksananya pembelajaran permainan bolabasket yang baik dan belum optimalnya peran guru sehingga belum terlaksananya proses pembelajaran dengan baik khususnya pembelajaran permainan bolabasket.

Kurang mendukungnya sarana dan prasarana untuk terlaksananya pembelajaran bolabasket, guru sangat berperan aktif terhadap proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat. Arianto (2013, hlm.66) menjelaskan bahwa:

*The model and equipment modification which advocate students' physical movement is believed to enhance the expected learning outcome, especially in improving students' fitness. Hence, teachers are expected to design a proper learning model and choose appropriate media in teaching and learning process.*

Model dan modifikasi peralatan yang mendukung siswa gerakan fisik diyakini untuk meningkatkan hasil belajar yang diharapkan, terutama dalam meningkatkan siswa kebugaran. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk merancang model pembelajaran yang tepat dan memilih media yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Kondisi siswa yang bersifat heterogen, modifikasi juga harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus

dihadapi oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik. Di samping pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang tujuan, karakteristik, materi, kondisi lingkungan, dan evaluasi, keadaan sarana, prasarana dan media pengajaran Pendidikan Jasmani yang dimiliki oleh sekolah akan mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari yang paling dirasakan oleh para guru Pendidikan Jasmani adalah hal-hal yang berkaitan dengan sarana serta prasarana pendidikan jasmani yang merupakan media pembelajaran Penjas sangat diperlukan. Jadi sebagai seorang tenaga pendidik yang baik terutama guru Penjas harus mempersiapkan dulu segala sesuatunya dimulai dari RPP sampai rencana-rencana lain diluar rancangan yang telah ditetapkan yang bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah diluar dugaan yang misalnya ketidak tersediaan alat atau alat pembelajaran yang rusak. Hal ini akan mencerminkan kualitas seorang guru dan menjadikan guru Penjas yang baik serta menjadi panutan guru-guru lainnya.

### C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas, maka muncul rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan skor yang signifikan antara skor pre test dan post test pada hasil belajar *lay up shot* siswa SMA kelas XI yang menggunakan pembelajaran permainan bolabasket modifikasi?
2. Apakah terdapat peningkatan skor yang signifikan antara skor pre test dan post test pada hasil belajar *lay up shot* siswa SMA kelas XI yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar *lay up shot* siswa SMA kelas XI pada perlakuan pembelajaran permainan bolabasket modifikasi dan konvensional?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi melalui berbagai aspek yang terkait dengan pengaruh pembelajaran permainan bolabasket



modifikasi terhadap hasil belajar *lay up shot* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Sindangwangi. Berikut merupakan tujuan secara khusus dalam penelitian ini:

1. Mengetahui peningkatan skor yang signifikan antara skor pre test dan post test pada hasil belajar *lay up shot* siswa SMA kelas XI yang menggunakan pembelajaran permainan bolabasket modifikasi.
2. Mengetahui peningkatan skor yang signifikan antara skor pre test dan post test pada hasil belajar *lay up shot* siswa SMA kelas XI yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar *lay up shot* siswa SMA kelas XI pada perlakuan pembelajaran permainan bolabasket modifikasi dan konvensional.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Lutan (1988) menyatakan bahwa modifikasi dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani diperlukan, dengan tujuan agar: a) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran; b) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi; c) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Oleh karena itu, penelitian ini akan bermanfaat secara:

1. Teoritis
  - a. Memperkuat teori yang dikemukakan oleh Lutan yang menjelaskan tujuan modifikasi agar siswa memperoleh kepuasan dalam belajar, tingkat partisipasi meningkat, dan siswa dapat pola gerak dengan benar.
  - b. Menjelaskan dan membuktikan bahwa pembelajaran penjas yang dikemas dengan pembelajaran modifikasi khususnya permainan bolabasket akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar khususnya hasil belajar *lay up shot*.
2. Secara Praktis

Permasalahan penelitian yang telah diuraikan, maka penulis berharap penelitian ini dapat berguna bagi keilmuan pendidikan jasmani yang bertujuan untuk sebagai berikut:

- a. Sebagai bahan masukan dan informasi yang dibutuhkan oleh guru khususnya dalama penelitian ini adalah guru SMA untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran bolabasket yang sama sekali tidak memiliki sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran.
- b. Dapat dijadikan sebagai acuan dan variasi dari kegiatan belajar mengajar permainan bolabasket bagi guru yang di sekolahnya sudah memiliki sarana dan prasarana yang baik.
- c. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh serta mengaplikasikannya dalam praktik.
- d. Sebagai alat dan cara untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran bolabasket di Sekolah Menengah Atas yang kategori sekolahnya fasilitas pembelajaran Penjas minim.

#### **F. Struktur Organisasi Tesis**

Tesis ini terdiri dari lima bab, bab I membahas tentang latar belakang masalah keterbatasan sarana dan prasarana pada proses pembelajaran Penjas khususnya materi permainan bolabasket di SMA dan argumentasi yang mendasari penulis mengambil masalah tersebut untuk di analisis, pada bab I juga diungkap mengenai identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

Dalam bab II ini dibagi lagi dalam beberapa bagian yang menjelaskan tentang, a) hakekat pembelajaran modifikasi dalam pendidikan jasmani, b) hakekat pembelajaran bolabasket, dan c) hakikat hasil belajar

Bab III dibagi kedalam beberapa bagian, yaitu bagian, a) lokasi, populasi, dan sampel, cara pemilihan sampel serta justifikasi pemilihan lokasi serta sampel, b) desain penelitian dan justifikasi pemilihan desain penelitian, c) metode penelitian dan justifikasi penggunaan metode penelitian tersebut, d) definisi oprasional, yang dirumuskan untuk setiap variabel yang melahirkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti, e) instrumen penelitian, f) proses pengembangan instrumen antara lain pengujian validitas dan relibilitas, g) teknik

pengumpulan data dan alasan rasionalnya, dan h) analisis data yang mengungkap tahap-tahap analisis data, serta teknik yang dipakai dalam analisis data.

Bab IV merupakan bagian pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang terdiri dari, a) deskriptif data, b) hasil pengelolaan analisis data terdiri dari; uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diambil, uji homogenitas untuk mengetahui homogen atau tidaknya data yang akan di analisis, hasil pengujian hipotesis, apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis atau tidak. c) diskusi penemuan.

Bab V merupakan bab terakhir dalam penelitian, yang menjelaskan tentang, a) simpulan, dan b) saran.